

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dunia moderen saat ini teknologi berkembang sangat cepat, dan turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era yang baru. Dan banyak aplikasi yang telah di buat untuk membatu mempermudah manusia melakukan kegiatan salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Maka dari itu penulis membuat media pembelajaran yang lebih dipahami, yaitu menggunakan animasi dan efek-efek lainnya. Dan dalam penggunaan animasi dalam media pembelajaran yaitu menggunakan animasi *motion graphic* atau animasi 2D dan dengan tampilan yang lebih beragam, agar anak-anak tertarik untuk melihat. Media pembelajaran ini bertujuan kepada anak-anak, agar anak-anak lebih mendalami pelajaran. Dalam berkembangnya zaman media pebelajaran banyak yang dibuat dalam bentuk android, tetapi penulis membuat media pembelajaran dalam bentuk desktop agar tampilannya lebih besar dan lebih menarik, untuk di tonton ataupun di baca.

Dalam pembuatan animasi media pembelajaran ini, pada setiap menu berisikan film animasi pendek yang menceritakan potongan kisah nabi

Muhammad SAW. Film animasi pada menu-menu ini akan berdurasi pendek. Bukan hanya itu, dengan menambahkan keterangan tentang kisah tersebut, diharapkan anak-anak cepat dapat menangkap cerita dan memahami pembelajaran yang dapat dipetik dari kisah ini. Dengan menggunakan animasi *motion graphic*, penulis akan menyuguhkan tampilan animasi yang simple namun tetap dapat disukai anak-anak.

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, bahwa anak-anak sangat mudah sekali belajar menggunakan media pembelajaran dengan pola menonton. Dan dengan "**Media Pembelajaran Kisah Nabi Muhammad SAW dalam Bentuk Animasi Menggunakan Adobe Flash**", anak-anak akan belajar tentang ilmu agama dan akhlak-akhlak baik yang dimiliki nabi Muhammad SAW, yang dapat dicontoh.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, yang menjadi permasalahan yaitu:

1. Bagaimana cara menarik minat anak-anak terhadap pembelajaran kisah Nabi Muhammad SAW?
2. Bagaimana cara video media pembelajaran kisah Nabi Muhammad SAW dalam bentuk animasi motion graphic?
3. Bagaimana cara merancang aplikasi berbasis desktop yang mudah digunakan oleh anak-anak ?

### 1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang didapat oleh penulis yaitu :

1. Teknik yang di gunakan dalam pembuatan animasi adalah motion graphic.
2. Dalam bentuk media pembelajaran yaitu media interaktif.
3. Animasi yang ditampilkan berupa animasi pendek.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai contoh model tampilan anak-anak belajar. Dengan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat tinggi dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 jurusan Teknik Informatika “STMIK Amikom Yogyakarta”.
- b. Membuat sebuah media pembeljara kisah Nabi Muhammad SAW, dalam bentuk animasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu agar mempermudah masyarakat ataupun anak-anak dalam belajar tentang sejarah kisah Nabi Muhammad SAW. Dan juga memperdalam penulis tentang ilmu pembelajaran berbasis desktop, dalam mengembangkan teknologi informasi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan digunakan dalam perancangan media pembelajaran kisah Nabi Muhammad SAW, yaitu:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan adalah mengumpulkan data-data untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis desktop.

#### **1. Metode Observasi**

Merupakan metode untuk mendapatkan dengan cara melihat media pembelajaran yang sudah ada atau yang telah disediakan.

#### **2. Metode Metode Studi Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan menggunakan buku-buku referensi dan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan Kisah Nabi Muhammad SAW.

#### **3. Metode Studi pustaka**

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan bahan tambahan.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang sedang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikan dengan mudah.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

### **1.6.4 Proses Produksi**

Tahapan ini terdiri dari proses pembuatan animasi yang telah dipersiapkan pada metode perancangan.

### **1.6.5 Testing dan Implementasi**

Dalam metode ini harus melakukan testing terlebih dahulu agar penulis mengetahui kesalahan dalam projeknya. Dalam tahap implementasi, metode ini untuk mengimplementasikan karya yang dibuat sebagai karya ilmiah oleh penulis.

### **1.6.6 Evaluasi**

Dalam tahapan evaluasi ini hasil didapat dari kuisioner yang dijawab responden sebagai *interview* tertulis. Pertanyaan yang diberikan kepada responden berisi tentang minat responden terhadap media pembelajaran dalam bentuk animasi.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang digunakan penulis dalam membuat skripsi. Didalam bab ini akan dibahas teori yang berhubungan dengan media pembelajaran, animasi, software aplikasi yang digunakan, dan mengarah pada konsep yang akan dibuat nanti.

**BAB III: PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang proses perancangan media pembelajaran, pembuatan animasi dan penjelasan tentang perangkat lunak yang dipakai.

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan.

**BAB V: PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan yang dapat diambil dari hasil rumusan masalah dalam pembuatan medi pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**